

Pelatihan Parenting Skill Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orangtua Masa Kini

Nenny Mahyuddin^{1*}, Ananda Maha Putri², Khairi Murdy³, Rani Sofya⁴, Nita Sofia⁵,
Mentari Ritonga⁶

^{1,3,4,5,6}Universitas Negeri Padang

²Universitas Putra Indonesia YPTK

*Corresponding author, e-mail: nennymahyuddin@fip.unp.ac.id.

Abstrak

Penggunaan gadget telah membawa berbagai dampak negatif bagi anak-anak di Nagari Sunua Tengah Kecamatan Nan Sabaris. Kondisi ini yang dikeluhkan oleh Ibu-Ibu PKK kepada tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Negeri Padang. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan tahapan awal koordinasi dan sosialisasi pelaksanaan kegiatan kepada mitra dan menyepakati pelaksanaan kegiatan. Kegiatan Pengabdian dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 dengan materi parenting terkait pengaturan penggunaan gadget pada anak dan pencegahan penyimpangan seksual pada anak serta pelatihan kreasi menciptakan permainan sederhana bersama anak dalam rangka mengoptimalkan *quality time* bersama anak. Kegiatan ini meningkatkan pemahaman parenting digital ibu-ibu PKK dari rata-rata skor 57,5 (*pre test*) menjadi 76,25 (*post test*), serta berhasil mendirikan "Rumah Pintar Sunua" sebagai media edukasi yang akan meningkatkan literasi anak-anak di Nagari Sunua dan mengurangi ketergantungan mereka terhadap gadget.

Kata Kunci: Digital; Parenting; Pendidikan; Rumah pintar; Skill.

Abstract

The use of gadgets has brought various negative impacts on children in Nagari Sunua Tengah, Nan Sabaris District. This condition was complained about by PKK mothers to the community service team of Padang State University. Community service activities were carried out with the initial stages of coordination and socialization of the implementation of activities to partners and agreeing on the implementation of activities. Community Service Activities were carried out in August 2024 with parenting materials related to regulating the use of gadgets in children and preventing sexual deviations in children as well as creative training in creating simple games with children in order to optimize quality time with children. This activity increased the understanding of digital parenting of PKK mothers from an average score of 57.5 (pre-test) to 76.25 (post-test), and succeeded in establishing "Rumah Pintar Sunua" as an educational media that will increase children's literacy in Nagari Sunua and reduce their dependence on gadgets.

Keywords: Digital; Education; Parenting; Rumah pintar; Skill.

How to Cite: Mahyuddin, N. et al. (2025). Pelatihan Parenting Skill Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orangtua Masa Kini. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 524-531.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Teknologi saat ini menjadi hal yang begitu dekat dengan kehidupan manusia. Bukan hanya manusia dewasa, dari balitapun sudah begitu akrab mengenal teknologi. Hingga saat ini ada istilah yang dikenal dengan “digital native” yang berarti anak-anak yang lahir sudah mengenal teknologi (Kirschne & Bruyckere, 2017; Yong, Gates & Harrison, 2016; Thompson, 2015; Helsper & Eynon, 2010). Kemajuan teknologi dirasakan hampir di seluruh pelosok negeri. Nagari Sunua Tengah sebagai salah satu nagari di Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman juga merasakan dampak dari perkembangan teknologi tersebut. Di Nagari Sunua Tengah ini, bahkan anak-anak SD juga sudah sangat akrab dengan teknologi khususnya gadget atau handphone android. Berdasarkan informasi yang disampaikan oleh Ketua PKK Nagari Sunua Tengah, kebanyakan anak-anak di nagari tersebut sudah terkategori kecanduan menggunakan handphone.

Penggunaan gadget pada anak tentu bisa membawa banyak dampak, positif maupun negatif. Gadget secara umum mempermudah urusan dan mempercepat pertukaran informasi (Marpaung, 2018). Dampak positif penggunaan gadget dapat membentuk karakter religius, peduli sosial, disiplin dan tanggung jawab pada anak, namun disisi lain penggunaan gadget pada anak juga membawa dampak negative bagi aktivitas sehari hari adalah anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya (Nafaida, R 2020). Dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*.

Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube* (Syifa, Setianingsih, 2019; Rahayu, Elan & Mulyadi, 2021; Lidiawati, Fadhil & Hanum, 2022). Pada pertemuan dengan calon mitra pada saat penggalan masalah, tim PKK Sunua Tengah memberikan informasi bahwa akibat penyalahgunaan gadget pada anak di Nagari tersebut telah menyebabkan terjadinya penyimpangan seksual pada beberapa orang anak di daerah tersebut. Tim PKK menyampaikan kekhawatiran mereka terhadap kejadian yang terjadi di daerah mereka. Tim PKK berharap kejadian tersebut tidak akan terulang lagi di daerah tersebut.

Untuk mengatasi berbagai dampak yang akan terjadi akibat penggunaan gadget yang tidak tepat, maka peran orangtua sangat dibutuhkan untuk ini (Jayadi, Ikawati & Azwar, 2021; Nurdin, Bahri & Pangastuti, 2023; Putra & Utami, 2022; Farida, Salsabila & Hayati, 2021). Peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak yakni 1) dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, 2) selektif dalam memilihkan aplikasi *gadget* pada anak, 3) menemani anak dalam penggunaan *gadget*, 4) melatih tanggung jawab anak, 5) berinteraksi sosial (Nurhidayah, Ramadhan & Amira, 2021; Rahman, 2023; Suryaningsih & Yon, 2021; Hidayat, Maha & Turnip, 2021). Penggunaan gadget akan mempengaruhi emosional anak usia dini yang juga mempengaruhi sikap yang ditampilkan anak usia dini (Mahyuddin, 2022). Jika semua orangtua mampu menerapkan peran pengontrolan tersebut maka bahaya penggunaan gadget dapat diminimalisir. Namun selama ini berdasarkan hasil diskusi dengan pimpinan PKK Nagari Sunua Tengah didapatkan informasi bahwa orangtua yang rata-rata berpendidikan sekolah menengah ke bawah belum mampu mengatur penggunaan gadget pada anak-anak mereka dikarenakan keterbatasan kemampuan mereka dalam mengarahkan dan mendidik anak mereka di tengah kondisi perkembangan teknologi dan digital yang begitu pesat. Pimpinan PKK sangat berharap tim pengabdian Masyarakat UNP bisa melakukan edukasi kepada ibu ibu PKK yang merupakan orangtua dari anak-anak yang ada di Nagari Sunua Tengah.

Berdasarkan diskusi dengan mitra, maka permasalahan yang akan diatasi ini merupakan kebutuhan yang sangat mendesak bagi mitra yang telah disampaikan kepada tim pengabdian dalam rangka terciptanya ketertiban di masyarakat. Berikut ini permasalahan mitra yang akan diatasi diantaranya : 1) Anak-anak di Nagari Sunua Tengah kecanduan menggunakan gadget/*smartphone*. Anak-anak yang mengalami kecanduan penggunaan gadget ditandai dengan penggunaan gadget melebihi batas waktu maksimal sehari yaitu lebih dari 2 jam sehari. Sementara orangtua belum mampu mengatasi kecanduan gadget yang dihadapi oleh anak-anaknya karena kurangnya pengetahuan dan wawasan orangtua. Kondisi kecanduan gadget ini juga didorong dengan lemahnya kontrol orangtua dan disisi lain orangtua belum mampu memberikan aktivitas positif lainnya sebagai bentuk pengalihan kegiatan anak dari penggunaan gadget ini; 2) Didapati adanya temuan kasus anak-anak di Nagari Sunua Tengah yang melakukan kegiatan penyimpangan perilaku. Efek negatif yang nyata dari kecanduan gadget ini ditunjukkan dengan mudahnya anak-anak yang dapat mengakses berbagai video menyimpang dari media sosial tanpa filter. Aktivitas menonton video yang berisikan konten perilaku menyimpang seperti aktivitas LGBT membuat mereka mempraktekkan perilaku serupa, sehingga kondisi ini menjadi sangat memprihatinkan jika berkembang dan ditiru oleh anak-anak

lainnya. Kondisi yang lebih menyedihkan adalah pelaku aktivitas menyimpang tersebut adalah anak-anak yang ada di jenjang Pendidikan Sekolah Dasar.

Adapun tujuan untuk meningkatkan kapasitas orang tua dalam mendampingi anak menghadapi dampak negatif penggunaan gadget melalui edukasi parenting dan penyediaan sarana belajar alternatif". Kegiatan pengabdian masyarakat ini berbeda dari pelatihan sejenis, kegiatan ini menggabungkan edukasi parenting, pencegahan penyimpangan perilaku, dan pengembangan permainan edukatif dalam satu paket kegiatan berbasis masyarakat di kawasan Nagari Sunua.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

Sosialisasi

Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, maka terlebih dahulu akan diadakan komunikasi awal dengan pimpinan kelompok/ mitra yaitu PKK Nagari Sunua Tengah untuk mendiskusikan format kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah disepakati jadwal kegiatan maka pimpinan mitra akan mensosialisasikan kepada timnya rencana kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pelatihan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pelatihan melalui bimbingan terpadu kepada PKK Nagari Sunua Tengah mengenai mendidik anak di era digital, pelatihan ini akan dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut (1) Melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta pelatihan (2) Pemberian informasi terkait tentang pengaturan penggunaan gadget, bahaya gadget dan perilaku menyimpang. Pemberian informasi ini diselingi dengan diskusi/tanya jawab untuk mendapatkan respon dan umpan balik dari peserta tentang materi yang disampaikan (3) Melaksanakan Posttest untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta sesudah pelatihan dilakukan (4) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan masukan dari mitra terkait pelatihan yang dilakukan. Pelatihan yang dilaksanakan menerapkan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (learning by doing).

Penerapan teknologi

Teknologi yang akan diterapkan kepada mitra yaitu menggunakan fitur kunci aplikasi atau password agar orangtua dapat melakukan pengawasan penggunaan gadget pada anak. Orangtua khususnya Ibu-Ibu PKK juga merancang media permainan sederhana untuk mengalihkan perhatian dan kecanduan anak-anak terhadap gadget serta meningkatkan waktu kebersamaan orangtua dengan anak. Pembangunan "Rumah Pintar Sunua" juga dilakukan dengan mendirikan rumah baca bagi anak yang menyediakan beragam koleksi buku yang bisa menarik perhatian anak dan meningkatkan minat baca mereka. Keberadaan "Rumah Pintar Sunua" ini diharapkan juga akan mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Selain buku, di Rumah Pintar Sunua juga telah disediakan aneka permainan edukatif yang akan meningkatkan aspek perkembangan motorik anak, sehingga membantu stimulasi perkembangan anak.

Pendampingan dan evaluasi

Kegiatan pendampingan dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, sebagai upaya mengakomodir peningkatan skill mitra. Untuk mendapatkan gambaran jelas tentang keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka dilaksanakan evaluasi. Berikut evaluasi yang dilaksanakan: (1) Evaluasi awal digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta terkait parenting anak di era digital dengan menggunakan aplikasi Maksudnya evaluasi yang dilakukan menggunakan aplikasi digital, evaluasi ini dimaksudkan agar materi dan aplikasi yang diberikan cocok dan sesuai dengan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh pihak PKK Nagari Sunua Tengah. Teknik evaluasi yang digunakan adalah observasi secara langsung, wawancara dengan PKK Nagari Sunua Tengah dan pemberian tes (2) Evaluasi proses digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan setiap tahap kegiatan, sehingga tahap kegiatan selanjutnya dapat diperbaiki dan disempurnakan. Teknik yang digunakan untuk mengukur proses kegiatan yang dilaksanakan oleh khalayak sasaran adalah observasi. Jadi selama pelaksanaan pelatihan akan dilakukan observasi oleh tim pelaksana (3) Evaluasi akhir yang dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian tujuan program kegiatan. Indikator keberhasilan adalah pencapaian target luaran kegiatan. Pengukuran dilakukan dengan tes dan observasi terkait bagaimana penerapan parenting mendidik anak di era digital pada PKK Nagari Sunua Tengah.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu Ibu-Ibu PKK di Nagari Sunua Tengah, Sunua dan Sunua Barat yang berjumlah 20 orang.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

Sosialisasi

Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, maka terlebih dahulu dilaksanakan komunikasi awal dengan mitra yaitu PKK Nagari Sunua Tengah untuk mendiskusikan format kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah disepakati jadwal kegiatan maka pimpinan mitra akan mensosialisasikan kepada tim terkait rencana kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2024 dimana kegiatan dilaksanakan di kantor walinagari. Berikut ini dokumentasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini:



Gambar 1. Kegiatan Koordinasi Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pelatihan

Setelah dilaksanakan kegiatan sosialisasi, maka dilaksanakan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 3 dan 4 Agustus 2024 bertempat di Sekretariat PKK Nagari Sunua Tengah. Kegiatan pengabdian dibuka oleh Ketua Pengabdian Ibu Nenny Dr. Mahyuddin, S.Pd, M.Pd (Dosen Prodi PG PAUD FIP UNP) dan didampingi anggota Bapak Khairi Murdy, S.Pd, M.Pd (Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi FEB UNP) dan Ibu Ananda Maha Putri, S.Pd, M.Pd (Dosen Bimbingan Konseling UPI "YPTK"). Pada hari Sabtu 3 Agustus 2024, materi pertama disampaikan oleh Ibu Hanifa Laura Dalimunthe, M.Psi dengan materi tentang parenting pengaturan penggunaan gadget pada anak. Pelatihan ini bertujuan untuk melatih Ibu-Ibu PKK agar mampu mengatur penggunaan gadget pada anak serta memahami bahaya penyalahgunaan gadget terhadap perilaku penyimpangan seksual pada anak.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan ini sebagai solusi atas permasalahan yang disampaikan oleh pengurus PKK dimana adanya penyimpangan perilaku anak-anak diakibatkan kecanduan penggunaan gadget. Penggunaan gadget pada anak dapat membawa dampak negatif bagi aktivitas sehari-hari diantaranya adalah anak kurang beristirahat, anak lebih malas, membahayakan kesehatan mata akibat radiasinya, anak lebih suka menyendiri dengan gadgetnya (Nafaida, 2020). Dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget tersebut akan berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget (Syifa et al, 2019). Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton video dari internet (Saniyyah.; Setiawan & Ismaya, 2021). Pelatihan yang dilaksanakan ini membekali Ibu-Ibu PKK dengan wawasan tentang pengaturan gadget bagi anak agar penggunaan gadget tidak membawa banyak dampak negatif bagi anak. Berikut dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan:



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Parenting Education Materi Pengaturan Gadget

Ibu-ibu PKK sangat antusias mengikuti pelatihan ini dan banyak sekali pertanyaan yang diajukan oleh peserta dalam kegiatan pelatihan ini. Ibu Suryani, S.Pd salah seorang peserta pengabdian menyampaikan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat menambah wawasan mereka tentang pengaturan gadget bagi anak. Kegiatan pada hari kedua Minggu/ 4 Agustus 2024, yaitu pelatihan “Kreasi Menciptakan Permainan Sederhana Bersama Anak” dalam rangka mengoptimalkan *quality time* bersama anak yang didampingi oleh Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd dan Ibu Nita Sofia, S.Pd, M.Pd.E dan didampingi oleh mahasiswa PG PAUD UNP yaitu Nur Latifa dan Sara Mawaddah yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran pada FEB UNP. Orangtua yang memiliki waktu untuk *quality time* dengan anak akan menumbuhkan kasih sayang dan meningkatkan perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor anak (Rofingah & Mahpur, 2018). Pelatihan ini membekali Ibu-Ibu PKK (orangtua) dengan wawasan tentang mengoptimalkan sumberdaya yang ada di sekitar menjadi permainan atau alat edukasi yang menarik bagi anak di rumah. Optimalnya hubungan positif antara anak dan orangtua diharapkan akan menurunkan perilaku menyimpang anak, karena keluarga merupakan wadah yang paling efektif dalam membangun kepribadian anak (Teonata, 2021). Berikut ini dokumentasi pembuatan mainan edukatif:



Gambar 3. Pembuatan Media Permainan Edukatif Sederhana

Peserta begitu bersemangat mengikuti pelatihan pembuatan mainan edukatif sederhana ini, terlihat Ibu-Ibu PKK sangat produktif dalam menghasilkan beragam kreasi yang dihasilkan oleh Ibu-Ibu PKK bisa menjadi sarana permainan yang akan mengembangkan kemandirian dan kreatifitas anak (Romini, R, 2021). Damayanti & Elvira (2024) menyampaikan bahwa *Quality time* antara orangtua dan anak dapat membangun hubungan yang sehat dan memperkuat ikatan emosional. Ikatan emosional yang sehat antara orangtua dan anak berperan penting dalam membentuk kepercayaan diri, regulasi emosi, dan resiliensi anak (Feldman, 2021; Kochanska et al., 2020). Pada akhir kegiatan ini kelompok yang paling kreatif dan produktif mendapatkan *reward* dari tim pengabdian. Kegiatan tersebut terdokumentasi dalam foto berikut ini:



Gambar 4. Penyerahan Hadiah dan Alat Kepada Mitra Pengabdian

Pada kesempatan tersebut, ketua pengabdian menyerahkan secara simbolis peralatan yang diberikan dari kegiatan pengabdian ini, dan penyerahan keseluruhan alat akan dilaksanakan pada akhir bulan September 2024 yaitu berupa lemari buku, buku-buku bacaan dan mainan edukatif untuk membangun “Rumah Pintar Sunua”. Ketua PKK Nagari Sunua Tengah, Ibu Elkhiyami, S.Pd, M.Si menyambut hangat kegiatan pengabdian ini dan menyampaikan ucapan terima kasih beliau terhadap tim Pengabdian Masyarakat UNP dan UPI “YPTK” Padang ini. Melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian menyampaikan harapan agar kegiatan yang telah dilaksanakan pada program pengabdian kepada masyarakat ini dapat terus dilanjutkan oleh peserta baik secara individu maupun melalui PKK Nagari Sunua Tengah dan semua peralatan yang diberikan kepada mitra dapat dimanfaatkan secara optimal, agar anak-anak di Nagari Sunua Tengah akan menjadi generasi emas di masa yang akan datang.

Penerapan teknologi

Teknologi yang akan diterapkan kepada mitra yaitu menggunakan fitur kunci aplikasi atau password agar orangtua dapat melakukan pengawasan penggunaan gadget pada anak. Orangtua khususnya Ibu-Ibu PKK juga merancang media permainan sederhana untuk meningkatkan waktu kebersamaan dengan anak. Dan pada pengabdian masyarakat ini juga didirikan “Rumah Pintar” Sunua yang memiliki koleksi buku dan permainan edukatif. Koleksi buku yang ada di Rumah Pintar Sunua akan meningkatkan budaya membaca masyarakat dari tidak mau membaca menjadi senang membaca (Susanto & Hertiki, 2020).

Pendampingan dan evaluasi

Kegiatan pendampingan dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, sebagai upaya mengakomodir peningkatan skill mitra dalam pengawasan penggunaan gadget. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka dilaksanakan evaluasi. Evaluasi awal digunakan untuk mengukur peserta dalam parenting anak di era digital dengan menggunakan aplikasi digital, evaluasi ini dimaksudkan agar materi dan aplikasi yang diberikan cocok dan sesuai dengan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh pihak PKK Nagari Sunua Tengah. Teknik evaluasi yang digunakan adalah observasi secara langsung, wawancara dengan PKK Nagari Sunua Tengah dan pemberian tes.

Berikut soal pretest dan posttest pada kegiatan pelatihan:

No	Pilihan	Pernyataan
1	B - S	: Teknologi dapat mempengaruhi sikap dan karakter anak.
2	B - S	: Anak yang lahir di era digital disebut <i>baby boomer</i> .
3	B - S	: Anak <i>digital native</i> kurang tertarik dengan informasi yang disajikan dalam bentuk tampilan yang penuh dengan ilustrasi gambar.
4	B - S	: Generasi digital memiliki karakteristik kesulitan untuk menyampaikan ide dan gagasan secara terbuka
5	B - S	: Memberikan batasan yang jelas pada anak dalam menggunakan perangkat digital merupakan bagian dari digital parenting.
6	B - S	: Menenangkan anak dengan menggunakan <i>gawai/gadget</i> dapat meningkatkan perkembangan psikologis anak.
7	B - S	: Menentukan waktu penggunaan digital saja sudah cukup dapat dikatakan menerapkan digital parenting.
8	B - S	: Tidak ada hubungannya kemampuan perkembangan motoric anak dengan bermain <i>gawai/gadget</i> .

Gambar 5. Soal Pretest dan Posttest

Berikut hasil pretest dan posttest terhadap 20 orang peserta pelatihan :

Tabel 1. Hasil posttest dan pretest kegiatan pelatihan

No	Keterangan	Nilai Posttes	Nilai Pretest
1	Jumlah	1525	1150
2	Rata-rata	76,25	57,5
3	Maksimum	100	75
4	Minimum	37,5	37,5

Berdasarkan hasil pretest dan posttest diketahui bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan pengetahuan dalam pemahaman terhadap parenting digital sehingga memiliki pengetahuan cara menangani ketergantungan anak terhadap gadget.

Evaluasi proses digunakan untuk mengukur pelaksanaan setiap tahap kegiatan, sehingga tahap kegiatan selanjutnya dapat diperbaiki dan disempurnakan. Teknik yang digunakan untuk mengukur proses kegiatan yang dilaksanakan oleh khalayak sasaran adalah dengan menyebarkan angket pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Olahan Data Angket Pengabdian

No	Pernyataan	TCR	Kategori
1	Materi pelatihan sesuai kebutuhan saya	99	Sangat Baik
2	Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan harapan saya	98	Sangat Baik
3	Kegiatan PKM berdampak pada peningkatan skill dan keterampilan saya	93	Sangat Baik
4	Narasumber menyampaikan materi pelatihan mudah untuk dipahami	94	Sangat Baik

No	Pernyataan	TCR	Kategori
5	Narasumber menyampaikan materi pelatihan dengan cara yang menarik	96	Sangat Baik
6	Waktu pelaksanaan dengan materi pelatihan yang diberikan sudah sesuai	88	Sangat Baik
7	Saya mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan pelatihan yang dilaksanakan	98	Sangat Baik
8	Secara umum saya puas terhadap kegiatan pelatihan yang diberikan	98	Sangat Baik

Berdasarkan angket pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian telah sesuai dengan harapan dan kebutuhan peserta pelatihan. Evaluasi akhir yang dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian tujuan program kegiatan. Indikator keberhasilan adalah pencapaian target luaran kegiatan. Pengukuran dilakukan dengan tes dan observasi terkait bagaimana penerapan parenting mendidik anak di era digital pada PKK Nagari Sunua Tengah.

Teknologi yang didelivery kepada mitra yaitu pembangunan “Rumah Pintar Sunua” dimana di daerah mitra disediakan beragam kebutuhan pemenuhan hak anak berupa pengetahuan dan belajar melalui permainan edukatif. Permainan edukatif dianggap sebagai salah satu cara yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak (Damayanti et al., 2022). Selain memberikan hiburan, permainan edukatif juga mampu menghadirkan tantangan intelektual yang merangsang anak untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta mengenali pola dan hubungan antar objek (Veronica, 2015). Hal ini tentu ditransfer diharapkan akan mengurangi ketergantungan terhadap gadget.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan ini telah terlaksana dengan tahapan pelaksanaan kegiatan berikut ini: (1) Pelatihan parenting pengaturan penggunaan gadget pada anak dan pencegahan penyimpangan seksual pada anak (2) Pelatihan dan pendampingan kreasi menciptakan permainan sederhana bersama anak dalam rangka mengoptimalkan Quality time Bersama anak (3) Membangun rumah pintar sunua. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan parenting dan pendampingan kreasi menciptakan permainan telah berhasil mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian. Terbukti, pemahaman orangtua mengenai pengaturan penggunaan gadget dan pencegahan penyimpangan seksual pada anak meningkat signifikan, dengan skor rata-rata pre-test yang semula 57,50 menjadi 76,25 pada post-test (kenaikan sebesar 18,75 poin). Selain itu, pendampingan pembuatan permainan sederhana bersama anak menghasilkan beragam kreasi permainan yang siap dipakai oleh anak-anak di Sunua Tengah. Lalu berdirinya “Rumah Pintar Sunua” yang dapat memberikan ruang edukasi berkelanjutan bagi anak-anak di Sunua Tengah. Meskipun demikian, program ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi pertimbangan. Jumlah peserta yang terlibat baru mencapai 20 Ibu PKK, sehingga temuan belum sepenuhnya dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Evaluasi jangka panjang juga belum dilakukan, sehingga efektivitas perubahan perilaku dalam penggunaan gadget dan penerapan ilmu parenting pascapelatihan belum terukur secara komprehensif. Di samping itu, fasilitator lokal masih memerlukan pendalaman materi dan teknik fasilitasi agar keberlanjutan kegiatan dapat lebih terjamin. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar program ini diperluas dengan melibatkan sampel peserta yang lebih besar dan beragam, disertai evaluasi dampak jangka panjang terhadap perilaku orangtua dan anak. Pelaksanaan workshop “Training of Trainers” bagi fasilitator lokal akan memperkuat kapasitas mereka untuk meneruskan program secara mandiri. Lebih jauh, replikasi kegiatan di wilayah lain dengan karakteristik sosial-budaya serupa akan memperkaya kajian praktis dan akademik, sekaligus mewujudkan upaya peningkatan kualitas parenting di era digital secara lebih luas.

Daftar Pustaka

- Akçayır, M., Dündar, H., & Akçayır, G. (2016). What makes you a digital native? Is it enough to be born after 1980? *Computers in Human Behavior*, 60, 435–440.
- Damayanti, E., & Elvira, M. (2024). Membangun quality time orang tua dengan anak usia 4-6 tahun di Kota Malang. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 3(2), 57-69.
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Gadget Optimization and Its Implications on Children's Patterns. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1701-1710.

- Feldman, R. (2021). What is resilience: An affiliative neuroscience approach. *World Psychiatry*, 20(2), 132–150. <https://doi.org/10.1002/wps.20823>
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: where is the evidence?. *British educational research journal*, 36(3), 503-520.
- Hidayat, B. A., Maha, I. K., Turnip, R. H., & Bahri, S. Y. (2021). Dampak Gadget Terhadap Anak. *Journal Transformation of Mandalika*, 2(3), 211-217.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (1992). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Jayadi, A., Ikawati, H. D., Awar, Z., & Hastina, T. (2021). Teknik mengawasi anak dalam penggunaan gadget. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika)*, 2(1), 17-22.
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher education*, 67, 135-142. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.06.005>
- Kochanska, G., Boldt, L. J., & Goffin, K. C. (2020). Secure base script knowledge and supportive parenting: Evidence from two longitudinal studies. *Developmental Psychology*, 56(1), 84–96. <https://doi.org/10.1037/dev0000841>
- Lensoni, L. (2021). Pemberian Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Pada Siswa Tentang Bahaya Gadget, Narkoba, dan Pergaulan Bebas di Gampong Ujung Pancu Kotabanda Aceh. *Jurnal KANAKA*, 1(1), 1-5.
- Mahyuddin, N. (2022). *Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Nafaida, R. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57-61.
- Nurdin, A., Bahri, I., Pangastuti, Y., & Megawati, C. (2023). Penyuluhan Tentang Kenakalan Remaja, Bahaya Gadget, Bahaya Merokok Dan Bahaya Bergadang Pada Siswa-Siswi Sma Negeri Jangka Buya Pidie Jaya. *ADM: Jurnal Abdi Dosen dan Mahasiswa*, 1(1), 79-86.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran orangtua dalam pencegahan terhadap kejadian adiksi gadget pada anak: literatur review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140.
- Putra, E. D., & Utami, M. (2022). Sosialisasi Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Sekolah Dasar. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 2(2), 64-68.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal paud agapedia*, 5(2), 202-210.
- Rahman, F. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Penanggulangan Bahaya Kecanduan Gadget. *Jurnal Rinjani Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JR-PGSD)*, 1(3), 80-84.
- Rofingah, N., & Mahpur, M. (2018). Efektifitas komunikasi berkualitas untuk meningkatkan kehangatan dalam pengasuhan pada orangtua sibuk bekerja di KB-TK IT Al-Hikmah. *Psikoislamika: Jurnal Psikologi dan Psikologi Islam*, 15(2), 12-20.
- Romini, R. (2021). Implementasi model pembelajaran Beyond Center and Circle Time (BCCT) sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 2(2), 219-234.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140.
- Suryaningsih, R., & Yon, A. E. (2021). Pengaruh Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 5347-5354.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527–533.
- Susanto, F., Hertiki, H., & Rahayu, E. M. (2020). Meningkatkan budaya literasi melalui pengelolaan taman bacaan di Desa Kemiri Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 4(1), 13-20.
- Thompson, P. (2015). How digital native learners describe themselves. *Education and Information Technologies*, 20(1), 467-484.
- Teonata, A. (2021). Membangkitkan budaya baru: Quality time bersama keluarga. Bunga Rampai Keluarga Tangguh.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–55.
- Thompson, P. (2015). How digital native learners describe themselves. *Education and Information Technologies*, 20(1), 467-484.